BAND SCORE

THE CULT



ELECTRIC

ザ・カルト●エレクトリック

Rittor Music

WILD FLOWER

ワイルド・フラワー

by Ian Robert Astbury & William Henry Duffy

■この曲のポイント

GUITAR：コード・カッティングによるリフをカッコよくきめられるかどうかが、この曲をプレイする上での一番のポイントだ。シンコペーションと休符の部分での音のミュートに気をつけて歯切れよくプレイしたい。ソロでは、力強いピッキングによってネバリのあるフレーズをプレイしている。難しくはないが、感情を込めてプレイしないと雰囲気がでないので注意。

BASS：ベース・ラインはとてもシンプルで、ギターに合わせたものと、8分によるルート弾きの2パターンしかでてこない。どちらもシンコペーションを多用しているので、そういった点に気をつけてプレイすればよいだろう。

DRUMS：ミディアム・テンポの8ビート・ナンバー。とてもシンプルなリズムの曲で、ドラマーはとにかくタイトにプレイすることを心がけたい。特に難しい部分はないが、一打一打のショットがリズムにはまるかはまらないかが勝負の分かれ道だ。



❶(Gt.)：カッティングしたあとのミュートに気をつけて歯切れよさをだそう。

❷(Gt.)：ここからもう一本のギターがユニゾンでかぶってくる。

❸(Ba.)：ギターに合わせたベース・ライン。シンコペーションに注意してプレイすること。

❹(Dr.)：シンコペーションに気をつけてタイトにプレイしよう。



❺(Gt.)：スペースの都合上省略してあるが、ここではGt.-IIがGt.-Iと同じリフをユニゾンでプレイしている。

❻(Ba.)：ここから8分弾きになる。ひとつひとつの音の粒をそろえることがポイント。



❼(Gt.)：ここでもGt.-IIを省略してあるが、Gt.-Iと同じリフをプレイしている。

❽(Dr.)：ここでは、ハイハットの代わりにトップ・シンバルでリズムを刻んでいる。また、タンバリンがでてくるが、これはヴォーカリストなど手があいている人がプレイしてみよう。



❾(Gt.)：すべてダウン・ピッキングで、力強くピッキング・ハーモニクス気味にプレイしよう。



⑨(Gt.)：指使いに気をつけよう。5弦は人差し指、1・2弦は薬指と中指で。

⑪(Gt.)：ここは1拍半フレーズが続くので、リズムのノリに注意しよう。途中でわからなくならないようしっかり練習しておくこと。



⓬(Dr.)：ここのブレイクは、スネアのフラムがアクセントなので、しっかり叩こう。


Coda
A
B
E
Vo.
Gt.
Ba.
Dr.
Gt.-I,II
Cra - zy bout you Yeah
Cra - zy 'bout you Yeah
Cra - zy 'bout you Yeah
Cra - zy 'bout cra - zy 'bout you Yeah
Tambourine

PEACE DOG

ピース・ドッグ

by Ian Robert Astbury & William Henry Duffy

■この曲のポイント

GUITAR：イントロからでてくるリフがとてもカッコいいが、これはほとんどコードを弾いているだけというとてもシンプルなものだ。イントロでは、ギターのリフだけで始まるので、ここが決まるかどうかがポイントになるだろう。ソロでは、ペンタトニック・スケールを多用した、オーソドックスな指使いによるフレージングになっている。チョーキングやビブラートによってニュアンスをつけることが大切だ。

BASS：この曲でもベースはとてもシンプルで、まさに縁の下の力持ち。パターンとしては、ギターと合わせているか、8分でルートを弾くか、白玉で伸ばしているかしかない。サウンド的には、やや歪んでいてゴリッとしたアタックに特徴がある。

DRUMS：この曲では、リズムがあまりパターン化されていないしブレイクも多いので、ドラマーにとってはやりがいのあるナンバーといえる。テクニック的にもかなり高度なものがあり、特にキックのパターンなどはかなり細かいものがでてくるので、日頃からバスドラの練習をつんでおかないと、なかなか難しいだろう。



❶(Gt.)：休符の部分で音をスパッとミュートするためには、右手の腹で弦をしっかり押さえてしまおう。

❷(Ba.)：ギターに合わせたベース・ライン。音の切り方などをそろえるように。

❸(Dr.)：キックのリズム・パターンが細かいので、リズムをくずさないように気をつけよう。



❹(Ba.)：ここから８分のルート弾きになる。ひとつ
ひとつの音の粒をそろえてプレイするようにしよう。



❺(Gt.)：単音による、ウラメロ・タイプのリフ。ソロではないので、音量バランスに気をつけよう。

❻(Dr.)：ここでは、トップで8分を刻んでいるので、あまりうるさくならないように注意しよう。



❼(Dr.)：ここは、この曲の一番の難所。リズムがハシりやすい場所なので気をつけてプレイしよう。


B A B
A B F#
B A B
Aadd9
Vo.
Oh Wöh she's a res-o-lution
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
Bsus4
G
Aadd9
Bsus4
Peace Dog peace



❽(Gt.)：ペンタトニック・スケールによるフレージングの嵐。チョーキングに感情を込めてブルージーに。

❾(Gt.)：速弾きフレーズ。ちょっとリズムがゴチャゴチャしているが、そこは勢いで弾ききってしまおう。


I
F♯ E B
ba - by
- by ba - by way up in the sky
F♯ E B
ba - by
Come drop your lov -in' on me child
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
cho.
cho. p.
Ba.
Dr.
F♯ E B
ba by
B five two ba - by
A B
Drop your love Drop your love on
J
F♯ E
Peace Dog Peace Dog
Me Me Me Me Me Me yeah


B
Peace Dog Peace Dog
F♯
Peace Dog
E
Peace Dog
B
Peace Dog Peace Dog
F♯
Peace Dog
E
Peace Dog
Vo.
Wow
Come drop your lov-in' on me child
Wow
B five two ba - by
Gt.-I
Gt.-II
cho.
Ba.
Dr.
B
Peace Dog Peace Dog
A
Peace Dog
B (Rubart)
F♯
Ah
love on me
Ah
(Fill)
rit.

LIL' DEVIL
リトル・デビル

by Ian Robert Astbury & William Henry Duffy

■この曲のポイント

GUITAR：ややブルージーな雰囲気を持ったリフが印象的。バッキングとしては、ほかに簡単なコード・カッティングがでてくるだけなのですぐにプレイできるだろう。ソロでは、リフをくずしたようなフレーズから入るなど、計算されたものとなっている。

BASS：ベース・ラインは、ほとんどルートを8分で刻んだだけのとてもシンプルなものだ。淡々としたラインなので、リズムのノリに気をつけてダレないようにプレイしよう。

DRUMS：リズム・パターンはとてもシンプルなもので、リズムのノリさえ失わなければ特に問題はないだろう。ただ、シンプルな分ひとつひとつの音がしっかりしてないときまらないので、気合いを入れて叩こう。



❶(Gt.)：シンコペーションに気をつけてプレイしよう。ちょっとしたツッコミやモタリが曲の雰囲気をこわしてしまうので要注意。

❷(Ba.)：8分の淡々としたベース・ライン。リズムのノリに注意して、ひとつひとつの音の粒をそろえるようにプレイしよう。



❸(Gt.)：休符の部分でしっかり音を切ってプレイしよう。

❹(Dr.)：シンプルなリズム・パターン。ハイハットをやや開け気味にすると雰囲気がでる。



❺(Gt.)：ここでは２本のギターの絡みになっているので、音量バランスなどに注意しよう。

❻(Dr.)：ここではタンバリンが入っている。ドラマーは手がいっぱいなので、ヴォーカリストにやってもらおう。


D
D
D
Vo.
Ah
Oh She came on with an al-li-ga-tor smile Dy-
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
D
C
D
Vo.
- na-mite lov-er scor-pi-on child
Trying to get to heav-en 'fore the sun goes down Yeah
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.


D
Vo.
She came on with a cy - clone kiss
Hey there ba-by you don't nev - er miss
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
F
C
D
Liz- ard in a bot- tle Yeah
D.S.1.
1.Coda
Yeah Yeah Yeah Yeah Yeah Yeah Yeah



❼(Gt.)：ここからギター・ソロ。リフをくずしたようなフレーズから入っていくところが渋い。

❽(Gt.)：ハーモナイズド・チョーキング。3弦を中指、2弦を薬指でチョーキングする。音がゆれないように、しっかりピッチを上げること。

❾(Gt.)：ペンタトニック・スケールとチョーキングによりフレーズを組み立てている。中盤ポジションが上がっていくところに注意しよう。


D
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
cho.
g.
h. p.
(8va)
D.S.2.
2. Coda
F
C
Dm
be my lit - tle an - gel an - gel
Tambourine


Gm C Dm F C Dm Gm C
Vo.
Come on Lit-tle Dev-il Ah Ah be my lit-tle an - gel Come on Lit-tle Dev-il
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
Dm Csus4(onF) C D
be my Oh be my a - a - a - a - a-an - gel

APHRODISIAC JACKET

アフロディジアック・ジャケット

by Ian Robert Astbury & William Henry Duffy

■この曲のポイント

GUITAR：開放弦を使ったコード・リフが非常にきまっている曲だ。歌中では、ややディストーションさせたアルペジオ・タイプのバッキングが雰囲気をだしている。こういったバッキングでは、あまり歪ませすぎると音がグシャグシャになってしまうので難しい。できればチューブ・アンプによるナチュラル・ディストーションでせまりたいところだ。ソロは、甘いトーンでプレイしているが、これはおそらくフロント・マイクによるものだろう。

BASS：とても重たいサウンドの曲だが、この重さを作りだしているのはやはりベースだ。レコードでは、4弦の開放E音よりも低いD音まで使われていて、超ヘヴィなサウンドにし立てている。とりあえず、ノーマル・チューニングでもプレイできるようにタブをつけてあるが、できれば5弦ベースもしくはDチューナー、または変則チューニングによってD音までだしてプレイすれば本物だ。

DRUMS：とにかく重たいリズムの曲だ。一発一発に気迫がこもっていて、けっしてリズム・マシンでは再現することのできない生きたビートを感じさせてくれる。キックは、細かいパターンがでてくるのだが、あまりタイトに叩かないほうがそれらしい感じがでるだろう。また、スネアはかなりタメて叩いたほうが雰囲気がでるはずだ。



❶(Gt.)：ここではドラムが入っていないので、リズムをしっかりととって弾こう。



❷(Gt.)：アルペジオ風に、音を切らないようにプレイする。

❸(Ba.)：D→C→B→B♭と下降するベース・ラインがカッコイイ。バスドラと合わせている部分に気をつけてプレイするとよいだろう。

❹(Dr.)：とにかく重いノリをだしている。ハイハットはやや開き気味にするとよいだろう。また、キックに細かいパターンがあるので注意すること。



❺(Ba.)：ここでは、低いD音がでているが、ノーマル・チューニングのノーマル・ベースではないので、オクターブ上のポジションを記してある。


Dm Cadd9 G(onB) B♭ Dm Cadd9 G(onB) B♭
Vo.
- way
sun
Some-thin'on the ra-di - o Yeah Yeah Drip Drip Drip all
Plas - tic fan - tas - tic lob - ster tel-e-phone
D.S. time
Gt.-I
D.S.time only
Gt.-II
cho. cho.p.
Ba.
Dr.
Dm Cadd9 G(onB) B♭ D G Fadd9 Am Dm G Fadd9
day Yeah
Ah Yeah
Drive on ba - by thru the e- lec-tric ni-te
All the way sis - ter in the
8va



❻(Gt.)：ここで、単音によるバッキング・パターンが絡んでくる。フロント・マイクによる甘いサウンドで十分にサステインさせて弾こう。



❼(Gt.)：ベース、ドラムとセクションになっているのでピッタリと合わせよう。とくに休符はしっかりと音を切って合わせること。



❽(Gt.)：ここのチョーキング・フレーズは、すべてややフラット気味にプレイしてみよう。



❾(Gt.)：1拍半フレーズ。リズムにノセてプレイしよう。くれぐれもタイミングのくるいがでないように。



⑩(Gt.)：チョーキングを多用した3連フレーズ。左手のリズムに注意。

ELECTRIC OCEAN

エレクトリック・オーシャン

by Ian Robert Astbury & William Henry Duffy

■この曲のポイント

GUITAR：クォーター・チョーキングを使った、ちょっとブルージーなリフがいい味をだしている。ほとんどこのリフだけで1曲を通しているので、このリフさえ決まればこの曲はOK。

ギター・ソロは、チョーキング、ビブラートといったベーシックなテクニック＋アーミングによりプレイされている。速弾きの部分さえクリアできれば問題はないだろう。

BASS：例によって、とてもシンプルなベースをプレイしている。シンコペーションや、ドラムとのキメの部分に注意してプレイするようにしたい。また、ベースが休みの部分があるが、そのあと入ってくるところははずさないように気をつけよう。

DRUMS：歌中は、シンバルやハット類で変化をつけているほかは、いたってシンプルなパターンで叩かれている。しかし、ギター・ソロの部分では、やや細かいリズムがでてくるので注意したい。また、ブレイクもでてくるので、しっかりきめること。



❶(Gt.)：Q.C.と記してあるところは、約$\frac{1}{4}$音チョーキングするという意味。このチョーキングのニュアンスがこのリフのキメ手だ。

❷(Ba.)：8分のルート弾き。ひとつひとつの音にムラがでないように。



❸(Dr.)：ハイハットをやや開いて荒々しさをだそう。

❹(Ba.)：ここではシンコペーションがでてくるので注意しよう。

❺(Dr.)：ここではトップ・シンバルでリズムを刻んでいる。また、パーカッションとしてタンバリンが使われている。


A
The place to be
G C
Vo.
The place to be
(The) e - lec - tric sea
Q.C.
Gt.
cho.
Ba.
Dr.
C
A
Tambourine


A
G C
D
A
Ocean of love
Vo.
Oh Yeah Yeah Yeah Yeah
Ocean of love
Q.C.
Gt.
Ba.
Dr.
Tambourine
A
think - in' of
D.S.time to
The place to be
(I'm) think - in' of
The place to be
cho.
A
e - lec - tric e - lec - tric sea
Ah Yeah



❻(Gt.)：ここからギター・ソロ。このチョーキングの部分にはロング・ディレイがかかっているのが効果的。

❼(Ba.)：ここは、ギター、ベース、ドラムのキメになっているのでしっかり合わせること。

❽(Gt.)：トリルしながらアーム・ダウン→リリースしている。

❾(Dr.)：バスドラとスネアのパターンに気をつけてプレイしよう。



⑩(Gt.)：このソロで一番の難所。ちょっと無理やりリズムにのせているふしもあるが、気にしないで雰囲気で弾いてしまおう。ただし、次の小節のチョーキングのリズムははずさないように。

⑪(Gt.)：アーム・ダウンさせている途中でフィード・バックを起してこのようなサウンドになっている。アンプとギターのフィード・バック・ポイントを見つけることが大切。

⑫(Dr.)：トップを8分で刻んでいるので、うるさすぎないように気をつけよう。


A
G
C
Vo.
The place to be
the e - lec - tric sea
Gt.-I
Q.C.
cho.
Gt.-II
(Feed Back)
Ba.
Dr.
D.S.
Coda
place to be
the e - lec - tric
the e - lec - tric
sea
Tambourine

BAD FUN

バッド・ファン

by Ian Robert Astbury & William Henry Duffy

■この曲のポイント

GUITAR：開放弦を使ったリフが印象的な曲。リフといっても3弦を使った単音によるものなのでヘビィさはないが、プリングを使っているためスピード感がある。

ギター・ソロでは、ワウ・ペダルを使ってヒステリックなサウンドを作りだしている。特にソロ入口の"ギャフン"というようなサウンドはワウ・ペダルならではのものがあるので、ぜひ使ってみたいところだ。

BASS：アップ・テンポのナンバーなので、単純な8分弾きもきちんと弾くのは以外と難しくなってくる。プレイ上の注意点としては、バスドラと微妙に絡むようなラインがあるので、バスドラをよく聴いて一体感のあるリズムを作りだすことがポイント。

DRUMS：アップ・テンポのナンバーなので、後半に疲れがでないように頑張りたい。とくにキックは大変で、2バスでないと叩くことができないようなパターンも多く出てくる。ツー・バスもしくはツイン・ペダルを使わないとプレイは無理だろう。ツー・バスになれてない人は、どうしても左右の足でムラがでやすく、バランスもくずれやすいのでしっかりと練習してから取りくんでほしい。



❶(Gt.)：開放弦を使ったフレーズ。プリングを使ってなめらかにプレイしよう。

❷(Ba.)：ルートの8分弾きなのだが、テンポが速いので楽ではない。粒をそろえてドライブ感をだそう。

❸(Dr.)：どうっていうことはないリズム・パターンなのだが、テンポが速いため、足がモタりやすいので注意しよう。

❹(Dr.)：ここではバスドラがないためバランスをくずさないよう気をつけること。

❺(Gt.)：リズム割りに気をつけること。



❻(Ba.)：バスドラの音をしっかりと聴いてプレイすること。

❼(Dr.)：ギター、ベースとセクションになっているのでしっかりキメよう。


Gm
Vo.
Gt.
Ba.
Dr.
Bad Fun ba - by just be - gun
Set good times to o - ver - load
Gm
C
Rhythm like a rum - blin' train
Rhythm like a rum - blin' train
Gm
F
Gm
Hit those skins ex - plode my brain
Hit those skins ex - plode my brain



❽(Dr.)：ここはツー・バスによるプレイ。左右の足で差がでないように。


Gm
1. C
Vo.
- lec - tric child on Bad Fun
- lec - tric child on Bad Fun
Gt.
Ba.
Dr.
2. C
D
Gm
Spir - it like a rumbl - in' train
C
Gm
Spir - it of the thunder - in' rain


C
Gm
Vo.
Vi - bra - tions got you on the run
Gt.
p. p. p. p. p. p.
Ba.
Dr.
C
D.S.time
Gm
to
E - lec - tric child on Bad Fun
E - lec - tric
C
Ah



❾(Gt.)：ハーモナイズド・チョーキングによるプレイ。3弦を中指、2弦を薬指でチョーキングする。

❿(Gt.)：速弾きフレーズ。同じパターンのフレーズのくり返しなのだが、リズムにノリきれてないので、同じように弾くのは無理だろう。雰囲気でプレイするのが一番。


Gm
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
cho.
p.
Ba.
Dr.
Gm
F C
10



⑪(Gt.)：ハイ・ポジションのチョーキングなので、根性を入れて頑張ろう。

⑫(Gt.)：ここで音色が変っているが、これはワウ・ペダルを動かしたことによるものだ。


C
Gm
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
cho.
Arm vib.
(8va)
Pick Scratch
D.S.
Coda
child
Oh
p.


G
Gm
Vo.
Gt.-I
Gt.-II
Ba.
Dr.
Yeah
Ah
Gm
Ah
Yeah
G
Woo
(Fill)

KING CONTRARY MAN

キング・コントラリー・マン

by Ian Robert Astbury & William Henry Duffy

■この曲のポイント

GUITAR：ブルー・ノートをポイントとする、ストレートかつシンプルなリフが印象的な、ミディアム・テンポのロックン・ロール・ナンバーだ。それだけに、プレイする上で、ノリとかドライブ感といったものが重要な要素となってくる。したがって、ビートの流れというものを体で感じながら演奏してもらいたい。決してブツ切りのリズムにならってしまわないように。

BASS：空間を利用したアレンジが多用されているのでテンポ・キープに気をつけたい。休符の時にも、リズムを確実に感じていることが大切。また、シンコペーションや2拍3連のキメ等が多く登場するが、その部分でハシリやすいので充分注意が必要だ。ギターのベース・ラインとユニゾンのリフが多いので、確実に合わせたい。

DRUMS：少しハネ気味のビートが、曲にドライブ感を与えている。たてノリがきつくなりすぎることのないように、横にロールするリズムを心がけたい。バスドラの8分クいが多用されているが、そうでない部分とのノリの違いをしっかり把握した上でプレイしよう。



❶(Gt.)：テーマとなるリフだ。サビでも同様のリフが登場する。ブルー・ノートがポイントだが、特に4小節目の⁶⁄₃F G音はクォーター・チョーキングでその雰囲気をだしてみよう。

❷(Ba.)：シンプルなだけに、ほかと合わせるのがけっこう難しい部分だ。リズム・キープを正確に。

❸(Dr.)：最初のうちは、ハイハットを4分で刻んでおくとうまく合うはずだ。



❹(Gt.)：シンコペーションによる歌中のリフだ。ベース及びバスドラとの8分クイのタイミングをしっかり合わせたい。❶同様、6/3F G音はクォーター・チョーキングでブルージーな雰囲気をだしたい。



❺(Ba.)：2拍3連のキメ。ギター・ソロのバッキングでは4小節ごとに登場するのだが、この部分でテンポを見失わないよう気をつけたい。



❻(Dr.)：ここからクイのないシンプルなリズムになるが、ドライブ感を失さないようにしたい。

❼(Gt.)：ソロの途中でキメを合わせるのは意外と難しい。ほとんどジャストのタイミングでの２拍３連フレーズだ。



❽(Gt.)：シンプルな８分刻みのフレージングだが、このあたりはすべてダウン・ピッキングで、かなり強めに弾くこと。



❾(Gt.)：1拍4拍のキメが続く。テンポ・キープが最も大切な部分だ。

❿(Dr.)：ここも最初のうちは、4分刻みのハイハットをキープしておくとよいだろう。


E A E A
Vo.
In their wild search for kicks Fight- in' drink- in' scorn-in' con-ven - tion Mak -in' wild love
Gt.
Ba.
Dr.
A E A E
Mak-in' wild love I saw the dev-il The Con-trar-y Man I saw the dev-il down the long long road
E A E
He said to me boy He said to me boy He said to me boy I want your soul I said yeah


F
A
E
Vo.
Gt.
Ba.
Dr.
I said Yeah
I said Yeah
Yeah
Yeah
Yeah
Yeah
E
A
Yeah
Yeah
Yeah
Yeah
Yeah
Yeah
I want
A
E
E7(9)
to love
I want to love
Yeah

LOVE REMOVAL MACHINE

ラブ・リムーバル・マシーン

by Ian Robert Astbury & William Henry Duffy

■この曲のポイント

GUITAR：空間を大切にしたsus4リフと、1拍半の軽快なシンコペーションによるリフ、そして後半のアップ・テンポのリフと、様々なパターンから構成されている曲だ。したがって、全体の流れを充分に把握していないと、曲の流れを止めてしまうので注意したい。それと同時に、それぞれのノリの違いを確実に理解することも大切だ。

BASS：淡々とした8分弾きパターンが中心となっている。各音の粒をそろえることが最大のポイントとなる。また、休符を含む部分や1拍半の部分でも、最初の8分弾きのノリを感じてプレイすることによって、テンポ・キープ及び全体のリズムの統一がスムーズに行くだろう。

DRUMS：ハイハットとスネアで確実なビートを刻みながら、バスドラの2小節パターンの大きなノリを感じたプレイがポイントとなるだろう。また、サビの部分や後半のテンポ・アップした部分は、ハシりやすいところなので、テンポ・キープに注意したい。



❶(Gt.)：中心となるテーマ・リフだ。3rdからsus4への動きを確実にだすことが大切だ。4小節目の5弦は左手でミュートする。

❷(Dr.)：バスドラのシンコペーションの間の休符は、充分に長さを保つことが大切。つまってしまうことのないように。

❸(Ba.)：ピックで弾く場合はすべてダウン・ピッキングで粒をそろえて。



❹(Gt.)：イントロのリフの2小節目を休符にしたパターン。ドラムをよく聴いてテンポ・キープを大切に。

❺(Ba.)：いきなり空間を利用したフレーズが登場するが、これまでの8分弾きのリズムを、体で感じながらプレイするとリズムが乱れなくてすむはずだ。



❻(Gt.)：サビのリフへのキッカケとなるフレーズなのでしっかりとプレイしたいところだ。

❼(Gt.)：サビのリフだ。4小節パターンで、1拍半のノリをポイントとしている。1小節目の⑤Ｆ C音を弾く時も、Dコードの音は残っている。

❽(Dr.)：これまで、2小節パターンだったバスドラがここで1小節パターンとなる。ほかに16分を刻むタンバリンと、バスドラに絡むハンド・クラップが入っている。タンバリンのフレーズは、ハイハットでも可能性があるのでトライしてほしい。


to Φ1,2.
D
Cadd9(omit3)
G(onB)
Talk a- bout love
love
soul steal- er
Love Re - mov- al Ma - chine
Vo.
Gt.
Ba.
Dr.
cho.
D.S.1.
Φ1.Coda
G
Talk a- bout
love
Love Re - mov -al Ma - chine
You little
p.
vib.
Tambourine
Hand Crap
fun re - mov -al



❾(Gt.)：2拍3連フレーズだが、ここはかなりタメ気味のプレイが効果的だといえる。


Vo.
Gt.
Ba.
Dr.
C
G
D
Csus4
A
cho.
p.
g.
h.+p.
vib.
p.cho.
Gt.-II
Chorus
Talk a- bout
D.S.2.



⑩(Gt.)：ここからアップ・テンポになる。リフは2小節パターン。5/3F C音を弾く時も、Dコードの音を残しておきたい。


Vo.
Gt.
Ba.
Dr.
D C(onD) D C(onD) G(onD) C(onD)
E
Boo - giee
Look out here she comes
Look out here she comes
Say yeh Look out here she comes


D C(onD) D C(onD) G(onD) C(onD)
F
Vo.
Look out here she comes___ Yeah
Gt.
Ba.
Dr.
G
Shake it don't braek it ba - by



⓫(Gt.)：ハーモナイズド・チョーキングで１拍半フレーズをプレイしている。リズム・セクションとシンコペーションをしっかり合わせたい。

BORN TO BE WILD

ボーン・トゥ・ビー・ワイルド—ワイルドで行こう—

by M. Bonfire

■この曲のポイント

GUITAR：全体的に、ベースとユニゾンの単音ミュート・リフと、コード・カッティングのコンビネーションによる歯切れよいリズム・プレイが特徴となっている。どちらも、プレイ自体はシンプルなものだが、いかにドライブ感をだすかがポイントだ。

またソロ部分では、タメを効かせたチョーキングを多用したワイルドなプレイが展開されている。サウンドは、あまり強くは歪ませてはいないが、パワフルな印象が残るトーンに調整してみよう。

BASS：基本的に、8分弾きのシンプルなプレイのみになっている。したがって、フレーズ的には難しい部分はないが、一音一音をしっかりピッキングして、強力なノリとドライブ感をだそう。特に開放弦のピッキングには注意したい。

DRUMS：バスドラのシンコペーションが小気味よく決まっている、シンプルな8ビート・ドラミングとシンプルな4つ打ちになっているハイハットが特徴だ。また[C]や[F]などでは、変則的なリズム・パターンもあるので、スネア＆バスドラのタイミングには充分に注意したい。大きなノリでワイルドなドラミングを心がけよう。



❶(Gt.)：バッキング・パターンは、2本のギターによるコード・カッティングとミュート・リフのコンビネーションになっている。歯切れよいミュート・ピッキングがポイントだ。

❷(Ba.)：シンプルな8ビート・プレイだが、ツブをそろえてていねいにピッキングしよう。いかにドライブ感をだすかがコツ。

❸(Dr.)：基本的には、8ビートのリズムだが、ハイハットはシンプルな4つ打ちになっている。バスドラのシンコペーションがポイントなので、ツッコミ、モタリに注意。なお、ハイハットは多少オープン気味にプレイしよう。



❹(Gt.)：ミュート・リフはそのままだが、コード・カッティングが白玉のコード弾きに変化している。コード・フォームはオーソドックスなものだが、左手は、音を確実に伸ばすためにしっかりと押えよう。



❺(Gt.)：Gt.-I、IIともにユニゾンのミュート・ピッキングになっている。歯切れよいリズムでドライブ感をだそう。ツブが小さいだけに、2本のギターをピッタリ合わせないとビート感がでないので注意。

❻(Dr.)：フラム打ちのスネアと、バスドラのシンコペーションが特徴となっている。バスドラのウラ打ちの連続で、リズムが狂わないように注意したい。

❼(Gt.)：前半は、リズムを刻むものがないので、リズム・キープをしっかりと行おう。



❽(Dr.)：1小節ごとの変則的なフィルイン・プレイが続くので、リズムのモタリ、ハシリに注意したい。なお、前半のクラッシュ・シンバルはミュートしている点にも注目。

❾(Gt.)：ギター・ソロは、あまり細かいフレーズはなく、かなりワイルドな感じのプレイになっているが、チョーキングやヴィブラート、アーミングなどのニュアンスをしっかりマスターしよう。

❿(Gt.)：この部分は、カッティング・ギターと、ソロのかけ合い的なプレイになっている。カッティングはあくまでも歯切れよくプレイしたい。



⓫(Gt.)：12/15Fのチョーキングの音程に注意してプレイしたい。またヴィブラートは、手首全体をすばやく動かすようにしてプレイするとよいだろう。

⓬(Dr.)：変則的なリズムのフィルイン。1拍半でワン・フレーズになっている。シンバルとバスドラのタイミングをしっかり合わせることが大切。

Coda



OUTLAW

アウトロー

by Ian Robert Astbury & William Henry Duffy

■この曲のポイント

GUITAR：重厚なリフとそれに絡むシンプルなギター・メロが印象的な曲だ。8分を淡淡と刻むイントロ及びサビのリフと、小刻みに動くABメロのリフとのコントラストがおもしろく、交互に繰り返すアレンジが効果的だといえる。ポイントはABのメロの休符を含むリフの部分で、曲の流れがストップしてしまわないようにすることだ。

BASS：ほとんどギターのベース・ラインとユニゾン・パターンなので、ギターとのタイミングをしっかり合わせることがポイントとなるだろう。また、ギター同様、リフ途中の休符の部分でビート感を失くしてしまわないように気をつけたい。

DRUMS：ABのメロ部の2小節パターン、サビのシンプルな1・3拍パターン、さらにギター・ソロのバックでのいきなりハネたビート等、数種のバスドラ・パターンが登場するのだが、それぞれのノリを確実に理解した上で、曲全体のリズムをキープしてほしい。



❶(Gt.)：ルート音の8分弾きに、1拍半パターンのコード・カッティングを交えている。コード部はノン・ミュートで、ルート音はミュート気味のプレイだ。

❷(Gt.)：サビでも登場するテーマ的なメロ。しっかり覚えておくこと。

❸(Ba.)：ギターとユニゾン・パターンの8分弾き。粒をそろえることがポイント。

❹(Gt.)：ルート音と5th音による3度抜きコードのリフ・パターン。重厚なサウンド・メイクができていても、力強くプレイすること。

❺(Ba.)：ここもギターとユニゾン・パターン。リズムの流れが途切れてしまわないよう気をつけたいところだ。



❻(Gt.)：変拍子的な感じを与えるアレンジだ。この部分だけ別に練習する必要があるだろう。



❼(Gt.)：イントロのGt.-IIと同様のリフ・パターンだ。このパターンの部分ではほかに❷のテーマ・メロが入っている。



❽(Gt.)：プリングを多用したフレーズ。プリング音を確実にだすことが大切。

❾(Dr.)：バスドラがハネた感じになっている。ギター・ソロのリズムに変化をつける点で非常に効果的だといえる。



❿(Gt.)：ヴォーカル・パートにバッキングのギターを記しているが、ベースとユニゾン・パターンのコード・リフだ。この部分でコード・パターンが変化するが、これまで登場していないパターンなので気をつけたい。

⓫(Ba.)：２拍３連のキメ。ドラムとタイミングを合わせることが最大のポイント。

MEMPHIS HIP SHAKE

メンフィス・ヒップ・シェイク

by Ian Robert Astbury & William Henry Duffy

■この曲のポイント

GUITAR：16分音符の細かい動きを含んだリフが、ファンキーな感じをだしているのが印象的だ。音使いは、ロックン・ロールでよく登場するブルー・ノート中心の基本的なモノだが、コード・グリッサンド等を絡めて、よりおもしろいリフ・パターンに仕上げている。また、後半、ワウ・ペダルを使ったソロをプレイしている。フィードバック・サウンドをうまく利用したワウ・プレイは、非常にパワフルなので是非マスターしてほしい。

BASS：ほとんどギター・リフに沿ったプレイをしている。したがって、16分のシンコペーションの部分など、ギターとタイミングを合わせることがポイントとなる。また、1拍半とか2分休符などの、長めの休符を含むリフが多用されているため、その部分でビート感を失わないように気をつけたい。

DRUMS：前半の倍テンを感じさせるゆったりとしたパターンの部分は、テンポ・キープがかなり難しいだろう。1小節を2拍で感じる、大きなノリのビートを打ちだしながら、頭の中では、ギターの細かい16ビートのノリも感じたプレイをすることがポイント。



❶(Gt.)：中心となるリフ・パターン。¾F G音は、クォーター・チョーキングでブルー・ノートの雰囲気をだしたい。

❷(Ba.)：ギター・リフに沿ったフレーズ。シンコペーションのタイミングを合わせるのがポイント。



❸(Dr.)：スネアのオカズをきっかけにリフがスタートするので、なによりもまずテンポ・キープが第一になる。初めのうちはハイハットで4分を刻んでおいたほうがよいだろう。


B
Vo.
Gt.
Ba.
Dr.
A C B A C D A
(1x) Never get back home
(2x) Shake the world to the ground
Gt.-II
cho. cho.
Never get back home
Memphis hip swing to the guitar sound
All the Cool
Gt.-I, II
Gt.-II
D.S. 1.
1. Coda
guitar Yeah
C
cho.



❹(Gt.)：ヴォーカルとユニゾンのフレーズだ。完全にE音までチョーキングしてしまわないで、E♭とE音の中間ぐらいが雰囲気がでるポイントだ。


Vo.
Gt.
Ba.
Dr.
8va
cho.
vib.
g.
E
You'll never get back home
No no no
h.
p.
Gt.-II
You'll nev - er get back home
Yeah
Cool
Gt.-I, II
4.
D.S.2.



❺(Dr.)：ここから倍テンの感じがなくなる。ハシリやすい部分なので、テンポ・キープは常に心がけておくこと。



❻(Gt.)：ワウ・ペダルによるソロが続くが、この部分は、２拍３連でペダルを踏んでいる。また、このソロの部分では、イントロと同様のバッキングが行われている。


Vo.
Gt.
Ba.
Dr.
A C B A C D A
shake shake shake shake shake shake shake shake shake shake
cho. vib. cho. cho. vib. cho. vib.
Waw Pedal
g.
A C B A C D A G
shake shake shake shake shake shake shake shake shake shake
cho. vib. vib.